

## SLOT MACHINE

Publication number: JP7275432

Publication date: 1995-10-24

Inventor: INOUE HARUO

Applicant: EAGLE KK

Classification:



- International: **A63F5/04; G07F17/34; G07F17/32; A63F5/04; G07F17/32; (IPC1-7): A63F5/04**

- European: G07F17/34

Application number: JP19940067171 19940405

Priority number(s): JP19940067171 19940405

Also published as:

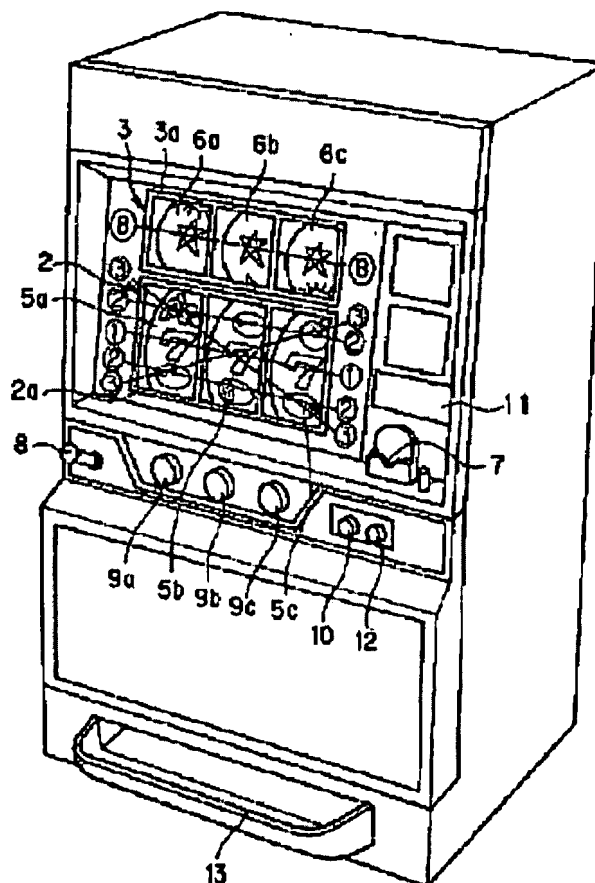
 US5722891 (A1)  
 CA2140949 (C)

[Report a data error here](#)

### Abstract of JP7275432

**PURPOSE:** To add new interest to a special game which can be executed when specified conditions are established in a normal game.

**CONSTITUTION:** Reels 5a, 5b and 5c for normal game are provided at the depth of a display window 2. Another display window 3 is provided on the display window 2. Reels 6a, 6b and 6c dedicated to bonus game are provided at the depth of the display window 3. When the reels 5a, 5b and 5c are stopped and specified symbols are stopped on a prize winning line, special prize winning is provided and the bonus game can be executed by using the reels 6a, 6b and 6c.



Data supplied from the **esp@cenet** database - Worldwide

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平7-275432

(43) 公開日 平成7年(1995)10月24日

(51) Int.Cl.<sup>6</sup>

A 6 3 F 5/04

識別記号

5 1 1 F

庁内整理番号

F I

技術表示箇所

審査請求 有 請求項の数 6 O L (全 8 頁)

(21) 出願番号 特願平6-67171

(22) 出願日 平成6年(1994)4月5日

(71) 出願人 391036389

株式会社イーグル

東京都杉並区久我山2丁目1番32号

(72) 発明者 井上 治雄

東京都杉並区久我山2丁目1番32号 株式

会社イーグル内

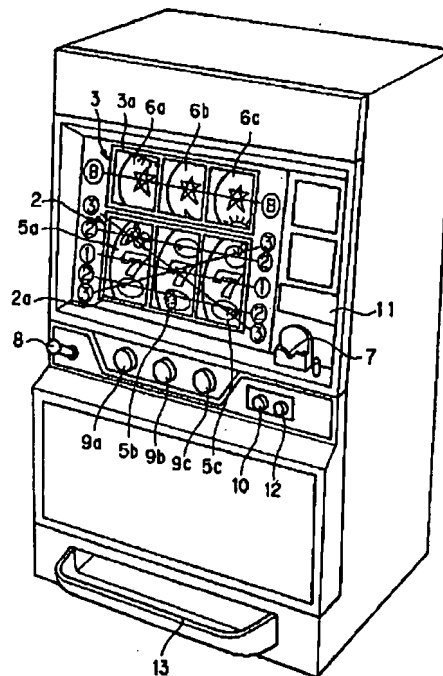
(74) 代理人 弁理士 小林 和憲

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【目的】 通常ゲームで特定の条件が得られたときに実行可能となる特別ゲームに新たな興趣を盛り込む。

【構成】 表示窓2の奥に通常ゲーム用のリール5a, 5b, 5cを設ける。表示窓2の上に別の表示窓3を設ける。表示窓3の奥に、ボーナスゲーム専用のリール6a, 6b, 6cを設ける。リール5a, 5b, 5cが停止して入賞ライン上で特定のシンボルが停止すると特別入賞となり、リール6a, 6b, 6cを用いてボーナスゲームを行うことができる。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 外周にシンボルが配列された複数個のリー  
 ルを有し、これらのリールが回転して停止したときに  
 入賞ライン上で停止しているシンボルの組み合わせによ  
 って入賞が決まるスロットマシンにおいて、  
 前記複数個のリールからなる通常ゲーム用の第1リー  
 ル組の他に、外周にシンボルを配列した特別ゲーム用の  
 リールを設け、第1リール組のリールが停止してその入  
 賞ライン上に特定のシンボルが停止したときには、前記特  
 別ゲーム用のリールによりゲームを行うことができるよ  
 うにしたことを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】 前記特別ゲーム用のリールを複数個設け  
 て特別ゲーム用の第2リール組を構成し、この第2リー  
 ル組に属するリールの回転及び停止により特別ゲームが  
 行われることを特徴とする請求項1記載のスロットマシ  
 ン。

【請求項3】 前記第1リール組のリールに配列された  
 シンボルと、第2リール組のリールに配列されたシンボ  
 ルとは異なっていることを特徴とする請求項1又は2記  
 載のスロットマシン。

【請求項4】 前記第1リール組に属する複数のリー  
 ルと、第2リール組に属する複数のリールとは各々水平な  
 回転軸を中心に回転されることを特徴とする請求項2又  
 は3記載のスロットマシン。

【請求項5】 前記第2リール組に属するリールは、第  
 1リール組に属するリールよりも小径であり、リール1  
 個あたりに配列されたシンボルの個数も少ないことを特  
 徴とする請求項4記載のスロットマシン。

【請求項6】 前記第2リール組に属するリールは専用  
 の窓枠で囲まれており、特別ゲームが行われる際には前  
 記窓枠が発光表示されることを特徴とする請求項5記載  
 のスロットマシン。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【産業上の利用分野】本発明は、外周にシンボルを配列  
 したリールの回転が停止したときに、入賞ライン上で停  
 止しているシンボルの組み合わせによって入賞の有無が  
 決まるスロットマシンに関するものである。

## 【0002】

【従来の技術】スロットマシンは、パチンコ機とともに  
 手軽にゲームを楽しむことができる点で愛好者が多い。  
 よく知られるように、スロットマシンは外周にシンボル  
 を配列した複数のリールを備え、コインやメダル（以  
 下、メダルと総称する）の投入の後、スタートボタンや  
 スタートレバーの操作によってこれらのリールが一斉に  
 回転する。そしてリールごとに設けられたストップボタ  
 ンの操作、あるいは適宜の時間経過の後にこれらのリー  
 ルが停止したとき、所定の入賞ライン上で各リールのシ  
 ンボルがどのような組み合わせになっているかによっ  
 て、入賞の有無及び入賞の種類が決まり、入賞が得られ

た場合には入賞の種類に応じて2～15枚程度のメダル  
 が払い出される。

【0003】近年、スロットマシンのゲーム性をより高  
 めるために、上述した通常のゲームの他に、いわゆるボ  
 ーナスゲームと称される特別ゲームができるようになった  
 スロットマシンが種々提供されている。このようなス  
 ロットマシンでは、通常ゲームを行った結果、入賞ライ  
 ン上で例えば「7-7-7」等の特定のシンボルの組み  
 合わせが得られると、15枚のメダルの払出しが行われ  
 た後、ボーナスゲームが実行できるようになる。

【0004】ボーナスゲームは上述した通常ゲーム用の  
 リールを使用して行われ、1個ずつのリールでボーナス  
 入賞の有無が決まる。例えば3リールタイプのスロット  
 マシンの場合、メダルを1個投入して3個のリールを回  
 転させた後、いずれか1個のリールを停止させたとき  
 に、入賞ライン上にボーナス入賞のシンボルが停止する  
 と、その時点で15枚のメダルの払出しを受けることが  
 できる。こうして3個のリールについてゲームを行った  
 後は、再度メダルを1枚投入してから3個のリールを回  
 転させ、全く同様にして1個ずつのリールでボーナス入  
 賞を狙ってゲームが行われる。そして、リール1個ごと  
 のゲームが12回に達するか、あるいはその間に6回の  
 ボーナス入賞が得られた時点でボーナスゲームが終了す  
 る。

【0005】上記ボーナスゲーム中には、1個のリー  
 ルが停止した時点で入賞ライン上にボーナス入賞となるシ  
 ンボルが停止するだけで15枚のメダルの配当が得られ  
 るので、通常ゲームよりも格段に入賞が得やすく、ボ  
 ナスゲーム中にはほとんどの場合大量のメダルを獲得す  
 ることができる。したがって遊技者にとっては、ボナ  
 スゲームの権利が得られるか否かが最大の関心事となっ  
 ている。

## 【0006】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、従来の  
 スロットマシンにおいては、通常ゲームに用いられてい  
 るリールを併用してボーナスゲームを行うため興趣に乏  
 しい面がある。遊技者にしてみれば、ボーナスゲームの  
 権利が得られ、ボーナスゲームが実行できるということ  
 自体が期待感を満足させるものであるが、そのボナ  
 スゲームが依然として通常ゲーム用のリールで行われるた  
 め、単にゲームのやり方がリール1個単位になったとい  
 う印象しか感じられず、満足感に欠けるきらいがあっ  
 た。

【0007】さらにボーナスゲーム中は、通常ゲームと  
 は入賞の形態が異なっているにもかかわらず通常ゲー  
 ム用のリールを用いているため、例えば通常ゲーム用の  
 シンボル（例えば「ブラム」、「レモン」などのシンボ  
 ル）のいくつかに、ボーナス入賞を表す「JAC」や  
 「AAA」等のマークを重ね書きし、ボーナスゲームに  
 限ってこれらのマークを用いるようにしている。そし

3

て、これらのマークは通常ゲーム時には何ら意味を持たず、またボーナスゲーム中には「プラム」、「レモン」等の通常ゲームのシンボルは意味を持たない。したがってリールに配列されたシンボルのパターンが複雑化し、初心者には分かりにくいという欠点もある。また、通常ゲーム用のリールをボーナスゲームに併用するため、ボーナスゲームそのもののゲーム態様が制限され、発展性に乏しいという問題があった。

【0008】本発明は上記従来技術の問題を一掃するためになされたもので、斬新で興趣に富み、遊技者にとっても十分に満足感が得られるような特別ゲームが実行できるようにしたスロットマシンを提供することを目的とする。

【0009】

【課題を解決するための手段】本発明は上記目的を達成するために、複数のリールからなる通常ゲーム用の第1リール組の他に、少なくとも1個の特別ゲーム用のリールを設け、第1リール組の各リールが停止して入賞ライン上に特定のシンボルが停止したときには、この特別ゲーム用のリールを用いて特別ゲームを実行することができるようにしたものである。

【0010】特別ゲーム用のリールを複数個にして第2リール組を構成し、これらの複数個のリールにより特別ゲームを行うようにしてもよい。第2リール組の各リールに配列されるシンボルの種類を第1リール組のものと異ならせておくことによって、特別ゲームに新たな興趣を盛り込むことができる。また、スロットマシンに第1、第2リール組をスペース効率よく組み込むには、第1リール組を構成する複数のリールと、第2リール組を構成する複数のリールとをそれぞれ水平な回転軸を中心

【0011】

【作用】第1リール組の複数のリールが停止し、入賞ライン上で特定のシンボルの組み合わせが得られると特別ゲームの権利が得られる。特別ゲームは、第1リール組のリールとは別に設けた特別ゲーム用のリールを用いて行われる。特別ゲーム用のリールを複数個にして第2リール組を構成し、特別ゲームでは第2リール組の複数個のリールを用いるようにすると、特別ゲームのゲーム態様に自由度をもたせることができ、新たな興趣を盛り込むことができる。

【0012】

【実施例】本発明を用いたスロットマシンの外観を示す図1において、正面パネルには通常ゲーム用の表示窓2が設けられ、その上段には通常ゲームの結果、所定の条件が満たされたときに実行可能となる特別ゲーム（ボ

4

ナスゲーム）用の表示窓3が並んで設けられている。

【0013】表示窓2の奥には、3個のリール5a、5b、5cが設けられ、各々水平な回転軸を中心にして回転自在となっている。これらのリールは通常ゲームに用いられる第1リール組を構成している。また、表示窓3の奥には3個のリール6a、6b、6cが設けられ、各々水平な回転軸を中心にして回転自在となっており、これらはボーナスゲームに用いられる第2リール組を構成している。表示窓2からはリール5a、5b、5cの各々について、その外周に配列されたシンボルを3個ずつ観察することができる。また表示窓3からは、リール6a、6b、6cの外周に配列されたシンボルをそれぞれ1個ずつ観察することができる。

【0014】表示窓2の窓枠2aと表示窓3の窓枠3aは、それぞれ白色半透明のプラスチックで構成され、各々の裏面側には発光ダイオードが埋め込まれている。そして、第1リール組のリール5a、5b、5cを用いた通常ゲームが行われる際には、窓枠2aに埋め込まれた発光ダイオードが点滅して通常ゲームが行われることを表示し、第2リール組のリール6a、6b、6cを用いたボーナスゲームが行われる際には、窓枠3aに埋め込まれた発光ダイオードが点滅してボーナスゲームが行われることを表示する。窓枠3aには発光色の異なる複数種類の発光ダイオードが埋め込まれており、ボーナスゲーム時の表示は通常ゲーム時よりも鮮やかな表示になる。

【0015】第1リール組に属する各リール5a、5b、5cの外周には、図示したように「7」シンボルや果物を表す何種類かのシンボルが1リール当たり21個程度配列され、これまでのスロットマシンと同様に、有効化された入賞ライン上に各リールとも同一のシンボルが停止したときに入賞となる。ただし、「チェリー」シンボルについては1リールもしくは2リールで揃ったときに入賞となる。他方、第2リール組に属する各リール6a、6b、6cの外周には、第1リール組の各リール5a、5b、5cには用いられていないシンボル、例えば図示したように「太陽」シンボル、「月」シンボル、「星」シンボル、「ブランク（空白）」シンボルが2個ずつ、合計8個配列されている。

【0016】第2リール組のリール6a、6b、6cは、第1リール組のリールよりも小径となっており、1リール当たりのシンボルの配列個数も少なくなっている。この第2リール組のリールはボーナスゲームの実行時に用いられ、横一本の入賞ラインの上に停止したシンボルの種類によって入賞の有無及び種類が決まる。ボーナスゲームでは、第2リール組のリールが1個ごとに停止されるが、そのときに入賞ライン上で「ブランク」以外のシンボルが停止したときにボーナス入賞となり、通常ゲームの場合よりも高い確率で入賞を得ることができる。さらに、3個のリール6a、6b、6cが停止した時点

5

で、入賞ライン上に「blank」以外の同一シンボルが停止したときには、組み合わせボーナス入賞となる。

【0017】正面パネルには、さらにメダル投入口7、スタートレバー8、ストップボタン9a、9b、9cが設けられている。通常ゲームの開始に先立ち、遊技者は1〜3枚のメダルをメダル投入口7から投入する。このときのメダルの投入枚数に応じてライン表示ランプが点灯して表示窓2の脇に付設された①〜③のマークを照明し、入賞判定に際して有効化される入賞ラインの本数が決まる。すなわち、投入メダル数が1枚のときには中央の横一本の入賞ラインだけが有効化され、投入メダル数が2枚のときには横3本、投入メダル数が3枚のときにはさらに斜め2本を加えた合計5本の入賞ラインが有効化される。なお、メダル投入口7はボーナスゲームを実行するときのメダル投入にも用いられる。

【0018】予めメダル投入口7から多数のメダルを投入しておけば、以後はクレジット投入ボタン10を押すだけで、実際にメダル投入口7からメダルを投入したのと同じ効果が得られる。これにより、予めクレジット用に投入したメダルの枚数は減少するが、その枚数は表示部11で確認することができる。また、メダルがクレジットされているときには、入賞が得られるとメダルの払出し枚数がクレジット枚数に加算される。そして、精算ボタン12を押すとクレジットされているメダルが受皿13に払い出される。

【0019】スタートレバー8は、メダルの投入後にその操作が有効化され、これを操作することによって通常ゲーム時にはリール5a、5b、5cが一斉に回転を開始し、ボーナスゲーム時にはリール6a、6b、6cが一斉に回転を開始する。ストップボタン9a、9b、9cは、リール5a、5b、5cあるいはリール6a、6b、6cの回転が一定速度に達した以降にその操作が有効化され、これらを押圧操作することによって、それぞれ対応した位置のリールが回転を停止する。

【0020】図2に上記スロットマシンの電気的構成の概略を示す。第1リール組の各リール5a、5b、5c、第2リール組の各リール6a、6b、6cは、各々個別のステッピングモータ15a、15b、15c、ステッピングモータ16a、16b、16cによって直接に駆動される。各々のステッピングモータに対応してカウンタ18a、18b、18c、19a、19b、19cが設けられ、ドライバ20a、20b、20c、21a、21b、21cからステッピングモータに供給される駆動パルスの数を計数する。これらのカウンタには、それぞれカウント端子「C」の他にリセット端子「R」が設けられ、各ステッピングモータが原点位置を通過したときに計数値が「0」にリセットされる。

【0021】第1及び第2リール組の各々のリールのシンボルの配列は予め分かっており、また各ステッピングモータの原点位置に対応したシンボルの種類も分かって

6

いるから、各々のリールが停止したときに、そのリールに対応したカウンタの計数値をMPU（マイクロプロセッサユニット）25に入力することによって、有効化された入賞ラインにどのシンボルが停止しているのかをMPU25で電氣的に識別することができる。

【0022】MPU25は、プログラムROM26に格納されたゲームプログラムにしたがって全体的にゲーム処理を管制する。このため、メダル投入口7に投入されたメダルを検知するメダルセンサ28からの信号、スタートレバー8が操作されたときにスタート信号を発生するスタート信号発生器29からの信号、ストップボタン9a、9b、9cが操作されたときにストップ信号を発生するストップ信号発生器30からの信号がMPU25に入力される。

【0023】MPU25は、さらにゲームが行われる過程で入賞判定部31に格納されたデータを参照する他、メダル払出し器32、ライン表示ランプ33、ボーナスゲーム表示器34に各々駆動信号を出力する。入賞判定部31には、通常ゲームの場合に入賞となるシンボルの組み合わせデータ及び配当メダル枚数と、ボーナスゲームの場合に入賞となるシンボルとその組み合わせデータ及び配当メダル枚数が格納され、入賞判定処理に際してMPU25によって参照される。

【0024】メダル払出し器32は、ゲームの結果入賞が得られたときに駆動され、入賞の種類に応じた枚数のメダルを受皿13に払い出す。ライン表示ランプ33は、通常ゲームが開始されるときに、メダルの投入枚数に対応してどの入賞ラインが有効化されているかを表示する。ボーナスゲーム表示器34は、ボーナスゲームが実行できる状態になったときに駆動され、窓枠3aに埋め込まれた光源を駆動してボーナスゲームが行われることを表示する。

【0025】上記スロットマシンの作用について、さらに図3及び図4に示したフローチャートを参照して説明する。1〜3枚のメダルをメダル投入口7から投入した後、スタートレバー8を操作して通常ゲームが開始される。スタートレバー8を操作すると第1リール組の各リール5a、5b、5cが一斉に回転を開始し、一定の回転速度に達するとストップボタン9a、9b、9cの操作が有効化される。任意の順番でストップボタン9a、9b、9cを操作すると、それぞれ対応したリールを駆動しているステッピングモータに駆動パルスが供給されなくなり、そのリールが停止する。なお、リールの回転後ストップボタン9a、9b、9cを操作しなかったとしても、タイマーがカウントアップすると駆動パルスの供給が止まってリールが停止し、徒にゲーム時間が長くないようにしてある。

【0026】リール5a、5b、5cが全て停止すると入賞判定処理が行われる。このときには、前述したようにカウンタ18a、18b、18cの計数値がMPU2

5によって読み取られる。そして、入賞判定部31に格納されている通常ゲーム用のデータが参照され、入賞の有無及び種類が判定される。入賞判定の結果、ハズレであるとそれで1ゲーム終了となる。また、通常入賞の場合には入賞の種類に応じた枚数のメダルの払出しの後に1ゲーム終了となる。

【0027】通常ゲームでの入賞判定の結果、有効化されている入賞ライン上で例えば「7-7-7」のように特定のシンボルの組み合わせパターンが得られると特別入賞となり、一定枚数のメダルの払出しの後に図4のフ

ローチャートに示したボーナスゲーム処理に移行する。  
【0028】ボーナスゲーム処理が開始されると、まずボーナスゲーム表示器34が作動し、窓枠3aが発光表示される。この表示は発光色の異なる複数の発光ダイオードの点滅によって鮮やかに行われるので、このスロットマシンで遊技している遊技者だけでなくその周囲にいる遊技者にもアピールされ、ボーナスゲームの権利を得た遊技者に大きな満足感を与えることができる。

【0029】ボーナスゲームを開始するために、1枚のメダル投入の後にスタートレバー8が操作される。これにより第2リール組のリール6a、6b、6cが一斉に回転を開始する。その後、ストップボタン9a、9b、9cを適宜に押圧操作し、第2リール組のリールを1個ずつ停止させる。なお、ストップボタン9a、9b、9cが操作されないまま放置されたときには、通常ゲームのときと同様に、タイマーがカウントアップしたときに自動的にリールが停止される。

【0030】第2リール組のリールが1個停止した時点で、MPU25はカウンタ19a、19b、19cのうち、停止したリールに対応するカウンタの計数値を読み込むとともに入賞判定部31に格納されたボーナスゲーム用のデータを参照し、その1個のリールについてボーナス入賞が得られたか否かを判定する。第2リール組の各リール6a、6b、6cには「太陽」シンボル、「月」シンボル、「星」シンボル、「ブランク」シンボルが2個ずつ配列され、入賞ライン上で「ブランク」シンボル以外のものが停止したときにボーナス入賞となり、例えば「太陽」シンボルで15枚のメダル払出し、「月」シンボルで10枚のメダル払出し、「星」シンボルで5枚のメダル払出しを得ることができる。なお、これらのメダル払出し枚数は適宜決めることができる。

【0031】第2リール組の全リールが停止すると、MPU25はさらに入賞判定部31内のデータを参照し、入賞ライン上で各リール6a、6b、6cのシンボルがどのような組み合わせになっているかが判定される。そして、入賞ライン上で「ブランク」シンボル以外の同一シンボルが停止していると、組み合わせボーナス入賞となり、例えば「太陽」シンボルで30枚のメダル払出し、「月」シンボルで20枚のメダル払出し、「星」シンボルで10枚のメダル払出しを得ることができる。な

お、この場合のメダル払出し枚数も適宜決めることができる。

【0032】以上により、メダルを1枚投入して行う1サイクルのボーナスゲームが終わるが、引続きメダルを1枚ずつ投入してゆくことによって、同様の手順で4サイクルまでボーナスゲームを繰り返すことができる。この繰り返し回数は、図4のフローチャートにおいて「N←4」で予め決められているが、必ずしも4回に限られるものではなく、適宜の回数に設定可能である。また、通常ゲームでの特別入賞を複数種類設定しておき、その種類ごとにボーナスゲームの繰り返し回数を変えるようにしてもよい。

【0033】4サイクル目のボーナスゲームが終了するとボーナスゲーム表示器34がオフしてボーナスゲーム処理が完了し、再び通常ゲームの待機状態となる。ボーナスゲーム期間中は、通常ゲームと比較して入賞が得やすい状態になり、遊技者は大量のメダルを獲得することができる。しかも、通常ゲームで用いるリール5a、5b、5cとは別のリール6a、6b、6cを用い、しかも通常ゲームでは用いられていない独特のシンボルでボーナスゲームが行われるので、これまではない斬新なゲーム感覚が得られるようになる。また、専用リールでボーナスゲームを行うから、ボーナスゲームの態様をさらに増やすことも容易である。

【0034】図5は、本発明の他の実施例を示す。通常ゲームに用いられる表示窓2の下段に、表示窓2と同じサイズのボーナスゲーム用の表示窓40が設けられている。表示窓40の奥には、ボーナスゲーム用のリール41a、41b、41cが設けられ、これらは第1リール組のリール5a、5b、5cと同じ径で、水平な回転軸を中心に回転する。リール41a、41b、41cの外周にはボーナスゲーム専用のシンボルが配列され、その配列個数は第1リール組のものと同じで、表示窓40からは、1リール当り3個のシンボルが観察できる。ボーナスゲーム用の表示窓40には横3本の入賞ラインが設定され、ボーナスゲーム実行時にはこれらの全てが有効化される。

【0035】この実施例では、複数本の入賞ラインが設けられているから、ボーナス入賞及び組み合わせボーナス入賞の確率を高くすることができる。また、リール41a、41b、41cの外周に多くのシンボルを配列することができるので、ボーナスゲーム用のシンボルの種類を増やしてさらに興味を高めることも容易である。なお、通常ゲームの入賞ラインと同様に、さらに斜め2本の入賞ラインを加えてもよい。

【0036】図6に示した実施例は、通常ゲーム用の表示窓2の脇に、縦長にしたボーナスゲーム用の表示窓45を設けたものである。ボーナスゲーム用のリール46a、46b、46cは、垂直な回転軸を中心にして回転自在となっている。このように、ボーナスゲーム時には通

常ゲームのときと異なる方向でリールを回転させることによって、遊技者に斬新な興趣を与えることができる。なお、表示窓45を横に幅広にして、1リール当り3個のシンボルを観察できるようにし、そして入賞ラインの本数を増やすようにしてもよい。

【0037】以上、図示した実施例にしたがって説明してきたが、通常ゲーム用のリールの個数は4個以上であってもよい。さらにボーナスゲーム用のリールの個数は3個に限られず、1個あるいは2個、さらには4個以上にしてもよく、通常ゲーム用のリールと同数にしなくてもよい。ボーナスゲーム用のリールの個数を少なくすると、組み込みスペースが節約できスロットマシンを大型化させずに済む。また、ボーナスゲーム用のリールの大きさや組み込み位置は、適宜に選択することができる。

【0038】なお、ボーナスゲームの権利を与える条件としても、必ずしも入賞ライン上で同一の特定シンボルの組み合わせが得られたときだけでなく、例えば1個の特定シンボルが入賞ライン上に停止したときにもボーナスゲームができるようにしてもよい。また、ボーナスゲーム用のリールに通常ゲームで用いられるシンボルと同じシンボルを含ませ、通常ゲームで「7-7-7」の入賞が得られ、ボーナスゲームでも「7-7-7」の入賞が得られたときには、数百枚のメダルを払出す大当たりにする等、ゲーム態様に種々の変化を持たせることも可能である。

【0039】

【発明の効果】以上に説明したように、本発明のスロットマシンでは通常ゲーム用のリールの他に特別ゲーム専用のリールを設け、通常ゲームにより特定の条件が得られたときには特別ゲーム用のリールでゲームを行うことができるようにしてあるから、これまでのスロットマシンにはない新たな興趣を盛り込むことができ、遊技者にも充分な満足感を与えることができる。また、特別ゲームに専用のリールを用いるようにしたので、通常ゲーム用のリールに配列されたシンボルに特別ゲーム用のシン

ボルを二重書きせずに済むようになり、初心者でもシンボルの観察が容易になる。さらに、特別ゲーム用のリールを複数個にすると、特別ゲームのゲーム態様に種々の変化を与えることが可能となる。

【0040】特別ゲーム用のリールの大きさや個数、さらにはこれらのリールに配列されるシンボルの種類は任意に決めることができるが、組み込みスペースを考慮した場合には、特別ゲーム用のリールを通常ゲーム用のリールの回転軸と平行にするのがよく、またリールの径も小さくしておくのが有利である。また、シンボルの種類を通常ゲームと特別ゲームとで別にしておくことによって、単調化しやすいスロットマシンゲームにさらに変化を持たせることができ、多様で華やかなゲームを楽しむことができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明のスロットマシンの外観図である。

【図2】本発明のスロットマシンの電気的構成を示す概略図である。

【図3】本発明のスロットマシンの基本的な処理を示すフローチャートである。

【図4】本発明のスロットマシンのボーナスゲーム処理を示すフローチャートである。

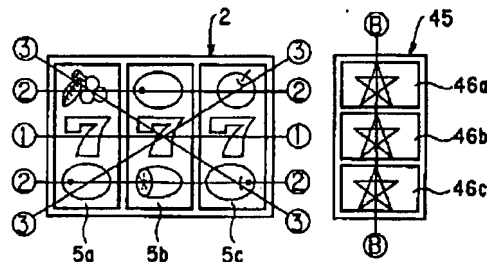
【図5】他の実施例における表示窓及びリールの配置を示す概略図である。

【図6】さらに別の実施例における表示窓及びリールの配置を示す概略図である。

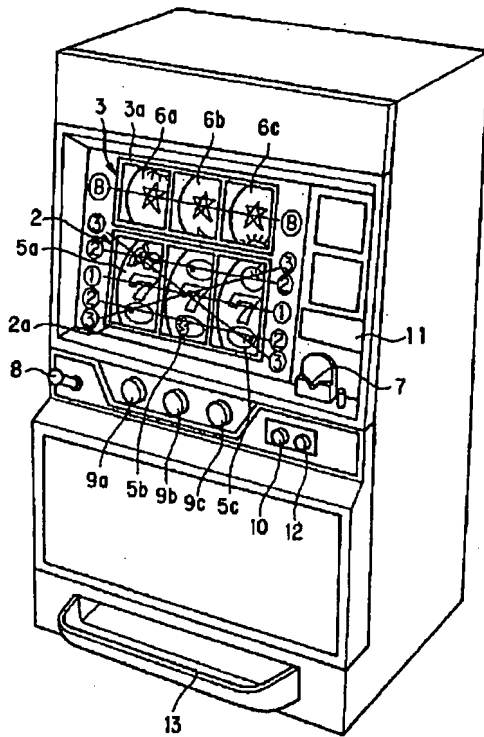
【符号の説明】

- 2 表示窓（通常ゲーム用）
- 3 表示窓（ボーナスゲーム用）
- 5 a, 5 b, 5 c リール（通常ゲーム用）
- 6 a, 6 b, 6 c リール（ボーナスゲーム用）
- 8 スタートレバー
- 9 a, 9 b, 9 c ストップボタン
- 25 MPU

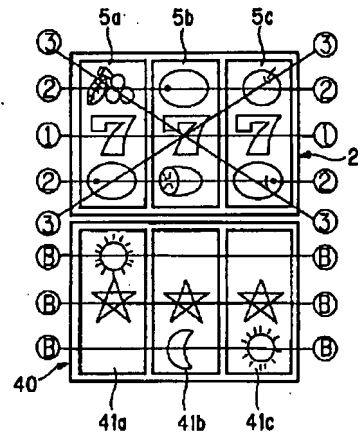
【図6】



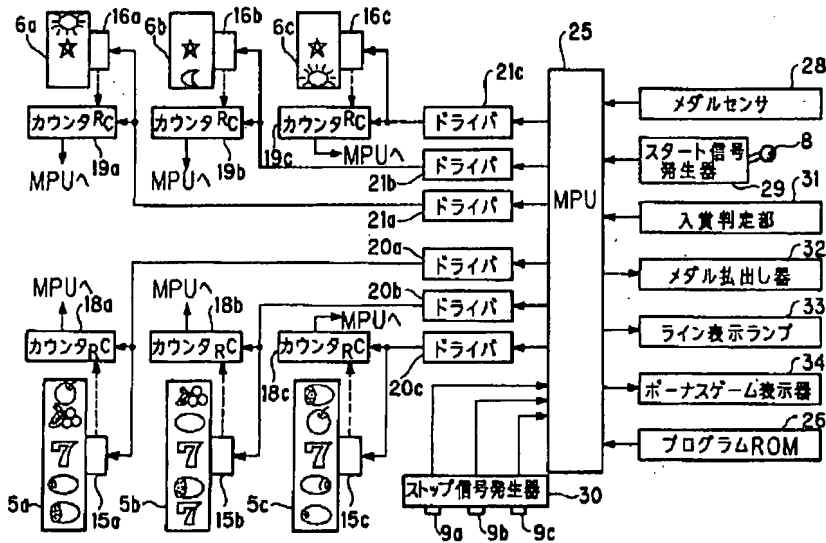
【図1】



【図5】

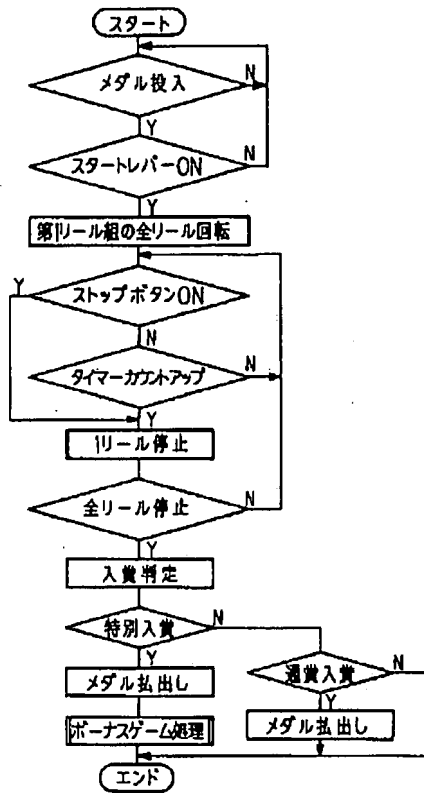


【図2】





【図3】



【図4】

